

# BONUSCODES

WILLST DU EINEN EINFACHEN ZUGRIFF AUF DIE BESTEN TEILE DES SPIELS?

RUF JETZT AN UND SICHERE DIR DEN DIREKten ZUGRIFF AUF FOLGENTE FUNKTIONEN:

KEIN SCHADEN

SPEED BOOST

ALLE WETTKÄMPFE

AUTOPilot

SCHUTZSCHILDE

FREISCHALTEN

ODER BESTEHE EINFACH DEN GRID-WELT-MODUS!

**ANRUF: 0900 3706102\***

ODER ONLINE UNTER

[WWW.CODEMASTERS.DE/BONUSCODES](http://WWW.CODEMASTERS.DE/BONUSCODES)

## FÜHRE DIE FOLGENDEN SCHRITTE DURCH:

- 1 Rufe vom Hauptmenü aus das Verzeichnis Optionen > Bonuscodes auf notiere dir den Zugangscode, der unten rechts auf dem Bonuscode-Bildschirm erscheint.
- 2 Rufe bei der Hintline an oder folge online den Links zum Race Driver: Grid-Bereich.\*\*
- 3 Gib in der Eingabeaufforderung den Zugangscode und deine Daten ein.
- 4 Du kannst dir die Codes entweder aufschreiben oder sie der Bonuscode-E-Mail entnehmen, die du erhalten hast. Du kannst dir bei einer Hintline-Sitzung so viele oder wenige Boni holen, wie du möchtest. In der E-Mail sind alle Codes enthalten.
- 5 Um die neuen Funktionen freizuschalten, gehe zum Verzeichnis Optionen > Bonuscodes > Code eingeben und gib den Bonuscode (bzw. die Bonuscodes) in das freie Feld (die freien Felder) auf dem Bildschirm ein.

Alle Spielfunktionen, auf die du über die Bonuscodes zugreifen kannst, werden auch während des Spielverlaufs freigeschaltet. Bitte beachte, dass beim Onlinespiel keine Cheats möglich sind.

\*\*Der Anruf kostet 1,24 Euro pro Minute. Anrufe aus dem Mobilnetz sind tarifabhängig. Ein Anruf dauert in etwa 3 Minuten.

Der Anrufer muss älter als 16 Jahre sein und über die Erlaubnis des Rechnungsbearbeiters verfügen. Die Preise entsprechen dem Datum der Drucklegung.

Dienst zur Verfügung gestellt durch Premier Communications, P0 Box 177, Chesham HP5 1FL, Großbritannien.

\*\*Bitte beachten: Die Hintline-Bonuscodes werden durch die Anrugebühren bezahlt. Hierfür ist ein Tastentelefon notwendig.

Um Bonuscodes online zu erwerben, ist eine kleine Gebühr per Kreditkarte zu entrichten.

**WICHTIG:** Gelieferte Bonuscodes sind auf das jeweilige Profil und/oder die entsprechende Konsole beschränkt.



© 2007 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Race Driver GRID™", "GRID™" and the Codemasters logo are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Developed and published by Codemasters. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe.

PGRIDX3GE05  
5024866336382



codemasters™



**WARNUNG** Lesen Sie das Xbox 360® Handbuch und die Handbücher zu sämtlichen Peripheriegeräten, bevor Sie dieses Spiel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zur späteren Einsichtnahme auf. Um Ersatzhandbücher anzufordern, besuchen Sie die Website [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support), oder kontaktieren Sie den Kundensupport.

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

**Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)**

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

# INHALT

WILLKOMMEN BEI GRID™	1
SPIELSTEUERUNG	2
DER SPIELBILDSCHIRM	6
KAMERAS	8
RENNDISziPLINEN	9
SCHWIERIGKEITSGRADE	12
GRID-WELT	13
ANDERE MODI	18
WIEDERHOLUNGEN	18
SCHÄDEN	19
OPTIONEN	20
VERBINDEN MIT XBOX LIVE	21
SYSTEM LINK	24
DANKSAGUNGEN	25
MITWIRKENDE	27
SOFTWARE LIZENZVEREINBARUNG & GEWÄHRLEISTUNG	31
KUNDENDIENST	32





## **WILLKOMMEN BEI GRID™**

**RACE DRIVER: GRID IST EIN  
HUNDERTPROZENTIGES RENNSPIEL.**

**ENTDECKE EIN PHÄNOMENALES RENNSPORT-  
UNIVERSUM - VOM MUSCLE-CAR-RENNEN DURCH  
DIE UNVERWECHSELBAREN STRÄSSEN SAN  
FRANCISCOS ÜBER DIE LEGENDÄREN 24 STUNDEN  
VON LE MANS BIS HIN ZU DEN DRIFT-WETTKÄMPFEN  
IN DEN DOCKS VON YOKOHAMA.**

**KLEMM DICH HINTERS STEUER EINES  
SCHNITTIGEN RENNWAGENS UND ERLEBE DIE  
DYNAMISCHSTEN, SPEKTAKÜLÄRSTEN UND  
SPANNENDSTEN RENNEN DEINES LEBENS.  
STELLE DANACH DEIN KÖNNEN ONLINE UNTER  
BEWEIS.**

**WILLKOMMEN BEI GRID. HIER WIRD DER  
RENNSPORT WIEDER RICHTIG SPANNEND.**



# SPIELSTEUERUNG

## XBOX 360 CONTROLLER

Unten siehst du die Standardkonfigurationen für den Controller, die du in den Optionen ändern kannst. Wenn dir keine dieser Konfigurationen gefällt, kannst du in den Optionen deine eigene benutzerdefinierte Steuerung festlegen.

### VOREINSTELLUNG 1



## VOREINSTELLUNG 2

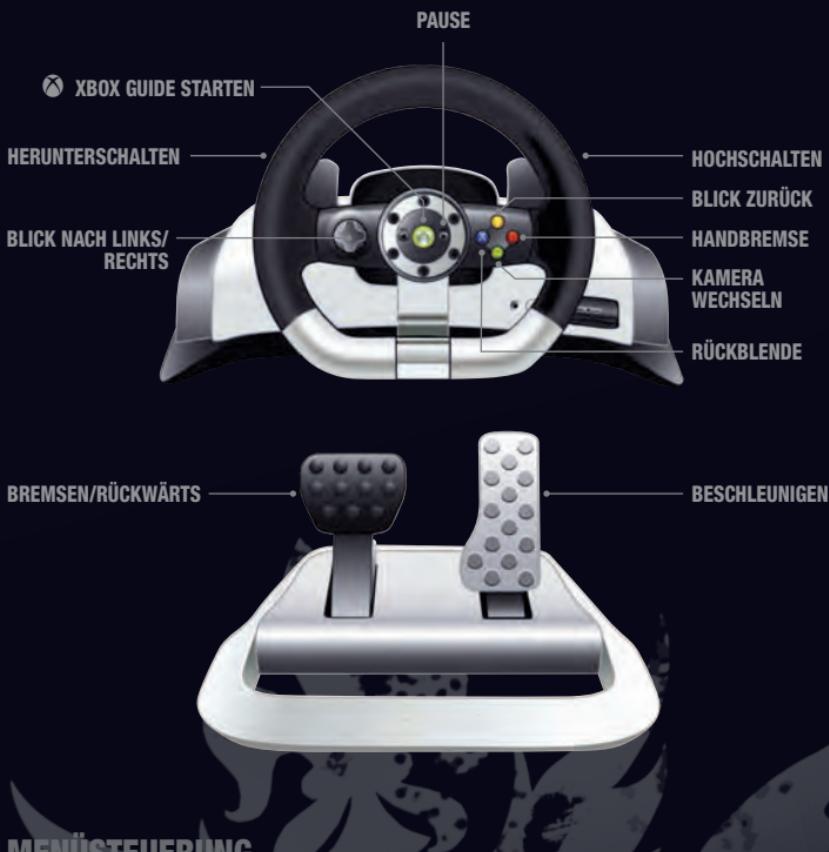


## VOREINSTELLUNG 3



GRID unterstützt auch das 360 Lenkrad

## VOREINSTELLUNG 1



## MENÜSTEUERUNG

Verwende das Steuerkreuz oder den linken Stick, um dich durch die Menüs zu bewegen, drücke zum Bestätigen/Auswählen die **A**-Taste oder zum Abbrechen/Zurückblättern die **B**-Taste. Auf manchen Menübildschirmen sind der **X**- oder **Y**-Taste oder den Schultertasten noch weitere Optionen zugewiesen. Die verfügbaren Optionen werden dir in der Tastenleiste unten auf dem Bildschirm angezeigt. Verwende den rechten Stick, um durch die Menüfelder zu schalten.

## ERSTELLE DEIN FAHRERPROFIL

Auf dem Titelbildschirm musst du zunächst ein Fahrerprofil anlegen. Folge einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm, um deinen Fahrernamen einzugeben und deine Nationalität zu wählen.

## WÄHLE DEINEN AUDIONAMEN AUS

Als nächstes musst du einen Namen auswählen, mit dem dich die anderen Spielfiguren anreden sollen. Es stehen männliche und weibliche Namen zur Auswahl. Ist deiner nicht dabei, wähle einfach einen aus der Liste der Spitznamen aus. Wie oft hat man schon die Gelegenheit, von anderen „Maverick“ genannt zu werden.

## AUTOM. SPEICHERN

Wenn du einen Festplattenspeicher oder einen Xbox 360 Speicher angeschlossen hast, kannst du über die Option „Autom. Speichern ein“ deine Spielstände automatisch speichern lassen.

**Hinweis:** *Du kannst dein Profil während des Spiels jederzeit über die Optionen bearbeiten.*



# DER SPIELBILDSCHIRM

DIE BILDSCHIRMANZEIGE ENTHÄLT EINE MENGE NÜTZLICHER INFORMATIONEN, DIE DIR DABEI HELFEN, DEINEN FORTSCHRITT WÄHREND DES RENNENS ZU VERFOLGEN. BEACHTE BITTE, DASS ES ZWISCHEN DEN EINZELNEN SPIELMODI LEICHTE UNTERSCHIEDE GIBT.



- 1 Rundenanzeige
- 2 Aktuelles Rennergebnis
- 3 Beste Rundenzeit
- 4 Fahnenanzeige
- 5 Minikarte
- 6 Positionsanzeige
- 7 Anzeige für 1. Platz/Rivalen
- 8 Schadensanzeige
- 9 Tempo
- 10 Gang



- 1 Schadensanzeige
- 2 Drehzahl
- 3 Gang
- 4 Tempoanzeige
- 5 Meilenzähler



- 1 Combo-Stoppuhr
- 2 Combo-Multiplikator
- 3 Aktueller Driftmodus
- 4 Punkte für aktuellen Drift



**Driftwinkel-Anzeige**  
(nur für Stoßstangen- und Motorhaubenkamera)



# KAMERAS

Im Spiel kannst du zwischen den folgenden fünf Kameras auswählen.



VERFOLGERKAMERA (NAH)



VERFOLGERKAMERA (WEIT)



STOSSSTANGEN-KAMERA



MOTORHAUBEN-KAMERA



HELMKAMERA

## BLICK NACH HINTEN

Alle Spielkameras sind mit der Funktion „Blick zurück“ ausgestattet. Die Standardeinstellung sieht hierfür die **Y**-Taste vor. Die Funktion bietet dir eine Ansicht des Renngeschehens und deines Wagens mit Blickrichtung nach hinten.

# RENNDISziPLINEN

**GRID LIEFERT VERSCHIEDENE RENNDISziPLINEN, DIE ZU BEHERRSCHEN SIND. WEITERE INFORMATIONEN FINDEST DU HIER UNTER:**



## GRIP-RENNEN

Diese Wettkämpfe umfassen verschiedene Klassen vom GT-Wagen über Open Wheel- und Pro Muscle-Fahrzeuge bis hin zu den Touring Cars. In diesem Modus trittst du gegen ein Feld von bis zu 20 Wagen an. Wer als Erster die Ziellinie erreicht, hat gewonnen!



## DRIFT-RENNEN

Beim Driften geht es darum, den Wagen quer zu stellen und gleichzeitig das Tempo hoch zu halten. Du bekommst Punkte für den Driftwinkel und das Drifttempo. Je näher du an die Fahne am Scheitelpunkt der Kurve kommst, desto mehr Punkte erhältst du. Nach dem Drift bleibt dir ein kleines Zeitfenster, um einen weiteren Drift einzuleiten, mehrere Drifts aneinanderzureihen und dadurch deine Combo zu erhöhen. Es gibt verschiedene Driftvergleiche:



## **DRIFT GP**

Diese Wettkampfart baut auf dem K.o.-System auf. Die Kontrahenten treten jeweils paarweise gegeneinander an und haben in einem einzelnen Rennen die Gelegenheit, den Gegner zu übertreffen. Wer mehr Punkte hat, kommt jeweils in die nächste Runde.

## **DRIFT-SCHLACHT**

Dieser Wettkampf ist eine Kombination aus Straßenrennen und Drift-Rennen. Du bekommst Punkte für Tempo, Winkel und Dauer deiner Drifts. Zusätzlich werden die Punkte für die einzelnen Drifts entsprechend deiner Position im Rennen multipliziert. Der Fahrer an Position 1 erhält die meisten Punkte, während die Fahrer am Ende des Feldes nur sehr wenige Punkte bekommen.

## **FREESTYLE-DRIFT**

Bei diesem Wettkampf muss jeder der Kontrahenten auf einem offenen Gelände zwei Zeitrennen fahren und dabei so viele Driftpunkte als möglich einfahren. Es gewinnt der Fahrer mit dem höchsten Punktestand nach diesen zwei Läufen.

## **DOWNHILL DRIFT**

Wage dich an die berühmt-berüchtigte Drift-Strecke auf dem Mount Haruna in Japan heran. Die gewundenen Bergstraßen sind für Driften wie gemacht.





## TOUGE-RENNEN

Touge-Rennen sind Kopf-an-Kopf-Wettkämpfe auf engen japanischen Bergstraßen. Bei GRID gibt es zwei verschiedene Touge-Arten:



## TOUGE-PROFI-WETTKAMPF

Dieser Wettkampf findet tagsüber auf gesperrten öffentlichen Straßen statt. Du fährst zwei Runden gegen deinen Gegner – eine nach oben und eine nach unten. Kollisionen mit dem Gegner sind dabei streng untersagt, weshalb bei Überholmanövern äußerste Vorsicht geboten ist. Es gewinnt der Fahrer, der nach zwei Läufen die beste Zeit vorweisen kann.



## TOUGE-MITTERNACHTS-WETTKAMPF

Diese Rennen sind genauso aufgebaut wie die Touge-Profi-Wettkämpfe – allerdings gibt es keine Spielregeln. Kollisionen zwischen den Wagen sind erlaubt und die Straßen sind nicht gesperrt. Das heißt, du musst dich nicht nur vor deinem Gegner, sondern auch vor entgegenkommenden Fahrzeugen in Acht nehmen.



## ENDURANCE-RENNEN

Endurance-Rennen sind längere Veranstaltungen, zu denen auch die Le Mans Series sowie die berühmten „24 Stunden von Le Mans“ gehören. An jedem Rennen nehmen vier verschiedene Wagenklassen teil. Du musst aber nur auf die Kontrahenten in deiner Klasse achten.



## CRASHDERBY

Beim Crashderby gibt es praktisch keine Regeln. Sieger ist, wer als Erster die Ziellinie überquert (dabei sind alle Mittel erlaubt) oder als Letzter übrigbleibt.

# SCHWIERIGKEITSGRADE

Du kannst für jede Veranstaltung in GRID den Schwierigkeitsgrad separat einstellen. Durch diese Einstellung verändern sich die Fertigkeiten der gegnerischen Fahrer sowie die Anzahl der Rückblenden, die du pro Rennen verwenden kannst.

Wenn du bei einem Wettkampf Probleme hast, wechsle einfach zu einem niedrigeren Schwierigkeitsgrad. Wenn dir deine Rennen wiederum zu leicht fallen, solltest du die Latte etwas höher legen. Wenn du auf einem höheren Schwierigkeitsgrad fährst und Rennen gewinnst, kannst du dir mehr Ansehen verdienen.

## RÜCKBLENDE

Hat es dir den Wagen an einer gemeinen Schikane zerlegt? Oder hast du dein Fahrzeug schon in der ersten Runde stark beschädigt? Dank der neuen GRID-Rückblende hast du immer noch eine Chance. Du kannst dir in der Wiederholung des Rennens den genauen Moment aussuchen, zu dem du „zurückspulen“ möchtest. Wenn du dann die **X**-Taste drückst, kannst du das Rennen von dem betreffenden Punkt aus wieder aufnehmen. Die Zahl der Rückblenden ist jedoch begrenzt und sinkt mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad. In der GRID-Welt bekommst du einen Bonus ausbezahlt, wenn du diese Funktion nicht verwendest. Dennoch ist die Rückblende ein tolles Hilfsmittel, um sich aus kniffligen Situationen zu befreien.





## GRID-WELT

**HIER KANNST DU DEINE RENNFAHRER-KARRIERE STARTEN. IN DEINER LAUFBAHN BAUST DU DIR DEINEN EIGENEN RENNSTALL AUF, WÄHREND DU DEIN TEAM AN DIE SPITZE DES INTERNATIONALEN MOTORSPORTS FÜHRST.**

**DEIN ZIEL IST ES, DER BESTE FAHRER DER WELT ZU WERDEN UND DAS ERFOLGREICHSTE RENNTIMEA DER WELT ZU FORMEN.**

### KARRIERESTART

Jeder neue Fahrer muss sich zuerst in einer Lizenzqualifikation als Anfänger etablieren. Wenn du das Rennen bestehst, erhältst du den Anfängerstatus und kannst die Starterlaubnis für Rennen in allen Regionen erwerben.

Im Verlauf deiner Karriere wirst du in den Regionen immer höherrangigere Lizenzen erhalten, die dir die Tür zu immer prestigeträchtigeren Rennwettkämpfen und höheren Preisgeldern eröffnen.

Dein Ziel sollte es sein, die „Weltweite Lizenz“ zu erwerben. Sie erlaubt es dir, bei der internationalen Elite mitzufahren.

### ZUSAMMENSTELLEN DES TEAMS

Du bist zu Beginn auf der untersten Stufe und musst dir erst etwas Geld verdienen, um mit dem kostspieligen Aufbau eines eigenen Teams beginnen zu können. Dein Geschäftsmanager wird dich bei den wirtschaftlichen Aspekten deiner Laufbahn beraten, damit du dich aufs Rennfahren konzentrieren kannst.

## ANSEHEN

Du erlangst Ansehen, indem du an verschiedenen Wettkämpfen erfolgreich teilnimmst. Je besser du abschneidest, umso mehr steigt dein Ansehen. Durch das Ansehen kannst du in den einzelnen Regionen neue Lizenzen freischalten und dadurch an höher dotierten Wettkämpfen teilnehmen. Dein Ansehen ist außerdem von Region zu Region unterschiedlich. So kannst du beispielsweise in Amerika der am besten bewertete Fahrer sein, während dein Ansehen in Japan gleich Null ist.

Als weltweit bester Fahrer giltst du erst, wenn dein Ansehen das aller anderen Fahrer übersteigt.

## GELD

Bei GRID gibt es verschiedene Möglichkeiten, Geld zu verdienen – vom Preisgeld über Sponsorenzahlungen bis hin zur Arbeit als freier Fahrer für andere Teams. Das Geld brauchst du, um Wagen zu kaufen und deine Teamkollegen zu bezahlen.

Das weltbeste Team hast du, wenn du in einer Saison mehr Geld verdienst als alle anderen Rennställe.

## FAHRERANGEBOTE

Eine Beschäftigung als freier Fahrer für andere Teams ist eine großartige Gelegenheit, um verschiedene Wagen und Rennarten kennen zu lernen. Für jedes bestandene Rennen erhältst du eine festgelegte Summe sowie Bonuszahlungen, wenn du die Rennziele des Teams erreichst. Durch Fahrerangebote kannst du schnell an Geld herankommen. Andererseits steigt aber dein Ansehen nicht so schnell, als wenn du für dein eigenes Team fährst.

Du kannst zu jedem Zeitpunkt deiner Karriere Fahrerangebote annehmen.

## **DREI REGIONEN**

Sobald du dir dein eigenes Team zusammengestellt hast, kannst du die internationale Bühne des professionellen Rennsports betreten. Die weltweite Rennszene ist in drei Regionen unterteilt.

### **EUROPA**

Dieser Kontinent ist die ursprüngliche Heimat des Motorsports. In Europa warten bei den unterschiedlichsten Touring-, GT- und Open Wheel-Meisterschaften traditionelle Rennstrecken auf dich. In dieser Region befinden sich einige der prestigeträchtigsten und anspruchsvollsten Strecken.

### **JAPAN**

Die Region Japan ist geprägt durch Straßenrennen, Drift-Meisterschaften und Pro Tuned-Series. Einer Fülle von Straßenstrecken stehen einige mörderische Touge-Veranstaltungen und freie Driftwettkämpfe gegenüber.

### **USA**

In der Region USA findest du eine gute Mischung der verschiedensten Rennarten. Vom Stock Car bis zum GT-Rennen bieten die amerikanischen Meisterschaften eine Vielfalt an Wettkämpfen, die auf Kraft und Tempo setzen.

Wenn du Wettkämpfe bestehst, steigt dein Ansehen in der jeweiligen Region. Gleichzeitig erhältst du neue Lizenzen. Je mehr Lizenzen du hast, umso mehr Wettkämpfe kannst du bestreiten, wodurch du wiederum deinen Umsatz steigern kannst. Wenn du dein Ansehen in allen drei Regionen des Spiels steigerst, kannst du an immer größeren und besseren Veranstaltungen teilnehmen, um am Ende bei der Weltspitze mitzufahren.

## WAGEN KAUFEN

Wenn du dein eigenes Team zusammenstellst, steht dir ein klassischer 1970 Ford Mustang als Rennwagen zur Verfügung. Mit diesem Fahrzeug kannst du an einer begrenzten Anzahl an Rennen in aller Welt teilnehmen. Wenn du auch bei anderen Wettkämpfen mitfahren möchtest, musst du dir dafür einen geeigneten Wagen kaufen. Wähle hierfür den gewünschten Wettkampf aus, um dir die teilnahmeberechtigten Wagen anzeigen zu lassen. Wenn du den Wagen ausgewählt hast, den du kaufen möchtest, musst du dich entscheiden, ob du das Fahrzeug als Neuwagen oder auf eBay Motors erwerben willst.

Für einen Neuwagen musst du den Listenpreis zahlen. Andererseits kannst du dir sicher sein, dass der Wagen noch keinen Kilometer gefahren ist.

Auf eBay Motors erhältst du nur Gebrauchtwagen. Das bedeutet, dass du dir die Fahrzeuge genau ansehen musst. Wenn du es aber klug anstellst, kannst du dort echte Schnäppchen machen.

## WAGEN VERKAUFEN

Wenn du einen bestimmten Wagen nicht mehr brauchst, ist es wenig sinnvoll, ihn in der Werkstatt herumstehen zu lassen. Du kannst ihn dann einfach verkaufen und dir für das Geld einen besseren Wagen holen. Für den Verkauf hast du auch wieder zwei Möglichkeiten: den Privatmarkt oder eBay Motors.

Bei einem Privatverkauf wirst du den Wagen sofort los, wirst aber wahrscheinlich keinen besonders hohen Preis erzielen können.

Wenn du den Wagen auf eBay Motors versteigerst, zieht sich der Verkauf etwas in die Länge. Gleichzeitig wirst du aber viel mehr Geld dafür einstreichen.

## SPONSOREN

Sobald dein Team bei den Wettkämpfen Erfolge zu verzeichnen hat, werden sich bei dir potentielle Sponsoren melden und dir Geld dafür anbieten, dass du ihr Logo auf einem deiner Wagen anbringst. Sie verlangen allerdings, dass du bestimmte Zielvorgaben erfüllst, bevor sie dich auszahlen. Über die Option „Sponsoren“ unter „Mein Team“ kannst du dir deine Sponsoren auswählen. Achte auf ihre Vorgaben, um dir die besten Verträge zu sichern.

## TEAMKOLLEGEN

Wenn dein Team ein gewisses Niveau erreicht hat, kannst du bei jedem Wettkampf, an dem du teilnimmst, einen Teamkollegen mitfahren lassen. Du musst ihm ein Handgeld zahlen und er wird einen Teil seines Gewinns selbst behalten. Gleichzeitig verdoppelt er aber bei jedem Wettkampf die potentiellen Einnahmen des Teams.

## 24 STUNDEN VON LE MANS

Am Ende jeder Saison erhältst du die Gelegenheit, bei den „24 Stunden von Le Mans“ auf einer der weltweit zähdesten Teststrecken – dem berühmten Circuit de la Sarthe – mitzufahren. Die Wagen werden für den Wettkampf in vier Klassen unterteilt. Es werden Preise für die Sieger der einzelnen Klassen sowie den Gesamtsieg vergeben. Ein Sieg bei diesem Saison-Abschlussrennen ist für jeden Fahrer eine Krönung seiner Karriere.

## FAHRER- UND TEAM-BESTENLISTE

Das Ziel des Karrieremodus ist es, als Fahrer bzw. als Team auf Rang eins zu landen. In den Fahrer- und Team-Bestenliste sind die einzelnen Fahrer und Teams nach Ansehen und Saisoneinnahmen aufgeführt.



# ANDERE MODI

## RENNTAG

In diesem Modus kannst du ein einzelnes Rennen nach deinen genauen Vorgaben einstellen.

## TESTFAHRT

Wenn du dir einen Wagen gekauft hast, kannst du auf jeder beliebigen Rennstrecke der Welt damit eine Testfahrt machen. Wähle den Wagen einfach unter der Option „Fahrzeuge anzeigen“ aus und wähle eine Strecke für die Testfahrt aus.

In diesem Modus kannst du die schnellsten Rundenzeiten als Uploads für die Xbox LIVE®-Bestenlisten auswählen.

## WIEDERHOLUNGEN

Nach jedem Rennen kannst du dir eine vollständige Wiederholung deiner Fahrleistung ansehen. Du kannst die Wiederholung nach Belieben steuern und sie damit jederzeit wieder abspielen lassen.

***Hinweis: Es muss eine Festplatte an deiner Xbox 360 Konsole angeschlossen sein, damit du dir Wiederholungen ansehen kannst.***

Während eines Rennens kannst du dir jederzeit eine „Direkte Wiederholung“ einzelner Aktionen ansehen. Drücke einfach die BACK-Taste, um den letzten Rennabschnitt zu wiederholen.

# SCHÄDEN

Wenn du einen Teil deines Wagens stark beschädigst, leuchtet während des Rennens rechts das entsprechende Symbol auf. Die Symbole verändern je nach Schadenslage des Wagens ihre Farbe von gelb bis rot.



● **SCHALTUNG** – Schäden an der Schaltung können deinen Wagen daran hindern, seine Spitzengeschwindigkeit zu erreichen und das flüssige Schalten erschweren.

● **AUFHÄNGUNG** – Schäden an der Aufhängung beeinflussen die Straßen- und Kurvenlage.

● **LENKUNG** – Schäden an der Lenkung reduzieren die Fahrzeugkontrolle. Bei starken Schäden zieht der Wagen auf eine Seite.

● **MOTOR** – Durch Motorschäden wird die Wagenleistung in Form einer reduzierten Spitzengeschwindigkeit und Beschleunigung stark beeinträchtigt.

● **RÄDER** – Schäden an den Rädern führen dazu, dass der Wagen schlechter die Spur hält und schwerer lenkbar wird.

# OPTIONEN

Über den Menüpunkt „Optionen“ des Hauptmenüs kannst du auf die folgenden Spieleinstellungen zugreifen:

## PROFILEINSTELLUNGEN

In den Profileinstellungen kannst du die Daten deines Fahrerprofils bearbeiten. Hierzu gehört das (De)aktivieren der automatischen Speicherfunktion und die Standardkonfiguration für das Getriebe. Du kannst hier auch dein Spielprofil speichern oder ein anderes zuvor gespeichertes Spielprofil laden.

## STEUERUNG

Im Steuerungsmenü kannst du eine der Voreinstellungen für den Controller auswählen oder die Controller-Einstellungen deinen persönlichen Wünschen anpassen.

**Hinweis:** *Die Standardeinstellung für den Controller findest du vorne im Handbuch.*

## BILDSCHIRM

Hier kannst du Elemente der Bildschirmanzeige ein- oder ausblenden.

## SOUND

Hier kannst du die Lautstärke der Soundeffekte sowie der Sprach- und Musikausgabe einstellen. Du kannst auch die Art des Soundoutputs auswählen [Stereo/Surround/Kopfhörer].

## BONUSCODES

Hier kannst du deinen speziellen geheimen Zugangscode aufrufen und Bonuscodes eingeben, um neue Spielfunktionen freizuschalten.

**Hinweis:** *Weitere Informationen zum Bonuscode-System findest du auf der Rückseite dieses Handbuchs.*

# VERBINDEN MIT XBOX LIVE

**SPIELE AUF XBOX LIVE, WO DU WILLST UND GEGEN WEN DU WILLST. BAUE DIR DEIN PROFIL (DEINE SPIELERKARTE) AUF. LADE VOM XBOX LIVE-MARKTPLATZ INHALTE HERUNTER. VERSCHICKE UND EMPFANGE SPRACHNACHRICHTEN UND VIDEO-NACHRICHTEN. LOGGE DICH EIN UND WERDE EIN TEIL DER REVOLUTION.**

## VERBINDUNG

Bevor du Xbox LIVE verwenden kannst, musst du deine Xbox 360 Konsole an eine High-Speed-Internetverbindung anschließen und dich anmelden, um ein Xbox LIVE Mitglied zu werden. Um weitere Informationen zur Verbindung zu erhalten und festzustellen, ob Xbox LIVE in deiner Region verfügbar ist, rufe die Seite [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries) auf.

## JUGENDSCHUTZ

Diese einfachen und flexiblen Hilfsmittel geben den Eltern und Erziehungsberechtigten die Entscheidungsfreiheit darüber, welche Spiele sie den jungen Spielern vor dem Hintergrund der Altersfreigabe zugänglich machen wollen. Weitere Informationen sind unter [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings) erhältlich.

## ÜBERBLICK

Bei Race Driver GRID können die Spieler an Online- oder System Link-Rennen mit 12 Spielern gleichzeitig teilnehmen. Rufe hierfür im Multiplayer-Menü die Option „Xbox LIVE“ auf. Folge dann den Anweisungen auf dem Bildschirm, um entweder an einem Ranglistenspiel teilzunehmen, Mitspieler zu suchen oder ein privates Spiel auszuführen.

Wenn du dich für ein Ranglisten-Spiel oder die Mitspieler-Suche entscheidest, stehen dir die folgenden Optionen zur Verfügung:

## SCHNELLES SPIEL

Das schnelle Spiel stellt den kürzesten und einfachsten Spieleintrag dar. Hierbei wird automatisch das erste verfügbare Spiel, dem du beitreten kannst, gefunden und gestartet.

## **BENUTZERDEFINIERTES SPIEL**

Bei dieser Option kannst du angeben, genau welcher Art von Spiel du beitreten möchtest. Wenn du dich für diese Option entscheidest, erscheint der Bildschirm mit den Sitzungseinstellungen, auf dem du die Kriterien für die Spielsuche eingeben kannst. Wenn du die Auswahltaste drückst, erscheint eine Liste von Spielen, die deinen Suchkriterien entsprechen. Du kannst dann auswählen, welchem Spiel du beitreten möchtest. Wenn keine passenden Spiele gefunden wurden, wirst du gefragt, ob du deine eigene Sitzung erstellen und auf andere Mitspieler warten möchtest.

## **SITZUNG ERSTELLEN**

Mithilfe dieser Option kannst du festlegen, welche Art von Rennen du spielen möchtest und eine Sitzung mit diesen Einstellungen erstellen. Danach kannst du in der Lobby warten, bis andere Spieler der Sitzung beigetreten sind oder Einladungen an Spieler aus deiner Freundesliste versenden.

## **PRIVATE SPIEL**

Diese Option ermöglicht es dir, eine nicht öffentliche Sitzung zu erstellen, der nur geladene Spieler beitreten können. Wähle diese Option, wenn du eine spezielle Sitzung nur für dich und deine Freunde erstellen möchtest. Bei privaten Spielen gibt es kein Voting. Nach jedem Rennen wählt derjenige Spieler, der die Sitzung erstellt hat, die Optionen für das nächste Spiel aus.

## **XBOX LIVE VOTINGSYSTEM**

Bei der Teilnahme an öffentlichen Xbox LIVE Spielen werden alle Wettkämpfe durch ein Votingsystem ausgewählt. Dadurch erhalten alle Spieler bei der Entscheidung, welcher Wettkampf als nächstes ausgetragen wird, das gleiche Stimmrecht. Das Voting besteht immer aus zwei getrennten Runden.

In der ersten Votingrunde wählen die Spieler, in welcher Region sie gerne fahren möchten. Dadurch wird festgelegt, welche Wettkämpfe dann in der zweiten Votingrunde zur Wahl stehen. Wenn alle Spieler ihre Stimme abgegeben haben (bzw. das Zeitlimit erreicht wurde), wird die Region mit den meisten Votings ausgewählt. Die Spieler werden dann automatisch zur zweiten Votingrunde weitergeleitet.

In dieser zweiten Votingrunde können die Spieler entscheiden, welchen Wettkampf (der zuvor ausgewählten Region) sie austragen möchten. Wenn alle Spieler ihre Stimme abgegeben haben (bzw. das Zeitlimit erreicht wurde), wird der Wettkampf mit den meisten Votings ausgewählt. Die Spieler werden dann automatisch in die Lobby weitergeleitet, wo sie ihren Wagen und ihre Lackierung auswählen können, und nur noch auf den Rennstart warten müssen.

## PUNKTESYSTEM

Die Punktzahl für die einzelnen Rennen hängt von der Anzahl der Teilnehmer ab. Je mehr Spieler der Sitzung beitreten, umso mehr Punkte können gewonnen werden. Dadurch hast du auch noch eine Gewinnchance, wenn du einem Wettkampf erst im späteren Verlauf beitrittst, da dann mehr Punkte zu holen sind.

## ERFAHRUNGSSYSTEM

In dem Spiel wird ein Ranglisten-System für die Spielerfahrungen verwendet. Hierbei erhalten die Spieler für jede Teilnahme an Xbox LIVE Ranglisten-Rennen eine bestimmte Anzahl an Punkten. Mit steigender Punktzahl erhalten die Spieler neue Ränge. Diese erscheinen in der Lobby neben dem Spielernamen. Wenn du ein Xbox LIVE Rennen bestanden hast, kannst du dir dann ansehen, wie viele Punkte du verdient hast und wie viele du noch brauchst, um den nächsten Rang zu erreichen.

***Das Erfahrungspunkte-System funktioniert folgendermaßen:***

- Wenn du zum ersten mal online spielst, hast du einen Erfahrungsrang von 0 Punkten. Dies entspricht dem Rang „Unerf. Anfänger“.
- Mit jedem bestandenen Onlinerennen verdienst du Punkte dazu.
- Je besser du abschneidest, umso mehr Punkte erhältst du. Wenn du höherrangige Spieler schlägst oder auf dem Podest landest, bekommst du Bonuspunkte.



## TRUESKILL™

Auf Xbox LIVE wird jeder Spieler entsprechend seiner Ranglistenpunkte eingestuft. Du kannst Ranglistenpunkte sammeln und in der weltweiten Bestenliste nach vorne rücken, indem du gegen andere Spieler gewinnst. Deinen aktuellen TrueSkill-Punktestand findest du im Bestenlisten-Menü.

**Hinweis:** Wenn du während des Rennens ein weltweites Ranglisten-Spiel verlässt, wird dies als Rückzug gewertet. Es werden dir entsprechend Rangpunkte abgezogen.

## BESTENLISTEN

Wenn du mit Xbox LIVE verbunden bist, werden deine Bestenlisten automatisch mit deinen eigenen persönlichen Leistungen aktualisiert und mit der Online-Community abgeglichen. Außerdem werden die Weltrekorde für die jeweiligen Strecken aktualisiert.

Wenn du in einer Runde eine neue persönliche Bestleistung aufstellst, wirst du darüber am Ende der Runde informiert. Der neue Rekord wird automatisch in der Online-Bestenliste aktualisiert.

In jeder Bestenliste erscheinen die Spieler in der Reihenfolge der schnellsten gefahrenen Runde in den einzelnen Wagenklassen. Es ist möglich, für jede Strecke den Wagen des schnellsten Spielers als Ghost herunterzuladen, um in einer Testfahrt gegen ihn anzutreten. Die Bestenlisten kannst du vom Xbox LIVE Hauptmenü aus aufrufen.

## SYSTEM LINK

Wenn du deine Xbox 360 Konsole an ein Netzwerk angeschlossen hast, kannst du eine System Link Spielsitzung erstellen oder einer solchen Sitzung beitreten. System Link Spielsitzungen funktionieren genauso wie private Xbox LIVE Spiele, bei denen andere Spieler desselben Netzwerkes der Sitzung beitreten können.

# DANKSAGUNGEN

## HERSTELLER UND TEAMS

Alan Docking Racing  
All American Racing  
America Honda Motor Co., Inc.  
Aston Martin Racing  
AUDI AG  
BMW AG  
Chrysler LLC  
Creation Autosportif  
Doran Enterprises, Inc.  
Ford Motor Company  
Fuji Heavy Industries Limited  
General Motors Corporation  
Groupe Oreca  
Honda Motor Co., Ltd.  
Jedi Racing Cars Ltd.  
Koenigsegg Automotive AB  
Lola Cars International Ltd.  
Mazda Motor Corporation  
Nissan Motor Co. Ltd.  
Nissan Motorsports International Co., Ltd.  
Pagani Automobili S.p.A.  
Panoz Auto Development Corporation  
R Millen Motorsport  
Saleen Performance Inc.  
Spyker Cars N.V.  
Team Orange  
Top Secret  
Toyota Motor Corporation  
TVR Motors Company Limited

## RENNSTRECKEN

Circuit de Spa-Francorchamps  
Circuito del Jarama  
Donington Park  
Istanbul Park  
Le Mans  
Nürburgring

## SPONSOREN

A&I (Peco) Acoustics Ltd  
A-Fab Corporation  
A.S.M.C. LTD  
Acer Inc.  
Advance Staff Co. Ltd  
Akrapovic d.o.o.  
Alpine Electronics UK Ltd  
Alpinestars S.p.A.  
Altro Ltd  
AMD Inc.  
Apex Integration Inc.  
APS  
Arai Helmet (Europe) B.V.  
Area 52 Autosport Ltd  
Ark Performance Inc.  
AS Auto Verlag GmbH

AT&T Knowledge Ventures LP II  
Auto Inparts Ltd  
Autocar Electrical Equipment Co. Ltd  
Autographed Collectables  
Autronic  
AVO Turboworld  
Avo UK Ltd  
Axel Springer  
Axo America, Inc.  
Bang & Olufsen UK Limited  
Basic Properties BV  
Bell Sports Inc.  
Be.Rik Distribution S.r.l.  
BF Goodrich  
BFS Brands, LLC and Bridgestone  
Licensing Services, Inc.  
BK Racing Ltd  
Black Diamond Performance  
BMC s.r.l  
BN Sports Company Limited  
Bose Limited  
BPM Sports  
Brembo S.p.A.  
Bridgestone Corporation  
Buddy Club Limited  
Castrol Limited  
CHPublications Ltd.  
Clorox Car Care Ltd.  
Cobra Supaform Ltd.  
Collins Performance Engineering  
Compomotive Automotive 73 Ltd.  
Cooper-Avon Tyres Limited  
Corbeau Seats Ltd  
Cummins Turbo Technologies Ltd  
Dainese S.p.A.  
Dastek UK Ltd  
De Rigo S.p.A.  
Dell Inc.  
Dennis Publishing Ltd  
Design Engineering, Inc.  
DHL International GmbH / Deutsche Post AG  
Double Red  
Dread Ltd  
Eddie Stobart  
easyGroup IP Licensing Limited  
EBC Brakes/Freeman Automotive UK Ltd  
Emap Plc  
EPM: Technology Group  
EPTG Ltd. / Power Engineering  
Falken Tire Corporation  
Federal Mogul Corporation  
Fidanza Engineering Corporation  
Fila Luxembourg S.a.r.l.  
Forge Motorsport Inc.  
Goodridge (UK) Ltd

Goodyear Dunlop Tires Europe  
GPR Motorsport Equipment Ltd  
Grand Prix Legends  
Heinrich Eibach GmbH  
Hella Limited  
HKS U.S.A., Inc.  
Holley Performance Products, Inc.  
HRE Performance Wheels  
Hydrex Equipment  
Injen Technology Co. Ltd  
Intercomp  
Janspeed Performance Exhaust Systems  
JVC (U.K.) Limited  
K&N Engineering, Inc.  
Kenwood Corporation  
Koni BV  
Koninklijke Philips Electronics N.V.  
Last Minute Network Limited  
LOT USA  
Lucas Oil Products Inc.  
LuK Aftermarket Service Ltd  
Magneti Marelli Holding S.p.A.  
Max-Torque Ltd  
Michelin Group of Companies  
Milltek Sport  
Momo srl  
Motul  
Neptune Orient Lines Limited  
No Fear  
Ohlins Racing AB  
Ormex Technology Systems Ltd  
OMP Racing S.r.l.  
On Pole.Com  
O.Z. S.p.A.  
P&O Ferries Holdings Limited  
Pace Products (Anglia) Ltd  
Pauls Model Art  
Pearl Motor Yachts Ltd  
Penske Racing Shocks  
Performance Wheels Limited  
Pfitzner Performance Gearbox  
Pipercross Ltd  
POTN.com  
Pramac S.p.A.  
Premium & Collectables Co. Ltd  
Prolong Super Lubricants Inc.  
Pro-Motiv.Com Ltd  
Puma AG  
Quickshift Racing  
R.T. Quaife Engineering Limited  
Racelogic Ltd  
Raceparts (U.K.) Ltd  
RAYS Co., Ltd  
Recaro GmbH & Co. KG  
Red Bull GmbH

Red Dot Racing  
Reddmango  
Remus Innovation GmbH  
Reuters  
ReVerie Ltd  
Revolution Performance Motorstore  
Rock Chemicals Ltd  
Rotor, Inc.  
Scorpion Exhausts Ltd  
Shark AG  
Simpson Performance Products  
Snap-on Tools  
SPA Group  
Spax Perfomance  
Sparco S.p.A.  
Speed Channel  
Spidi Sport S.r.l.  
SRB Power Ltd  
Stilo S.r.l.  
Superchips Inc.  
Supersprint S.r.l.  
Suzuki Motor Corporation  
Tag Heuer S.A.  
Tanaka Industrial Co., Ltd  
Teamvise Ltd  
Tein, Inc.  
The Flannel Group  
ThyssenKrupp Bilstein GmbH  
TMD Friction  
Toda Racing Co., LTD  
Toora S.p.A.  
Toyo Tyre (UK)  
Tractive Solutions Limited  
Trader Media Group  
TSW International Ltd  
Valvoline, a division of Ashland Inc.  
Vertex USA  
Virgin Mobile  
Vodafone Ireland Marketing Limited & Vodafone  
Group plc  
Weinberg Logistics & Distribution Pte Ltd  
Wolf AEM  
Wolfrace Wheels (UK) Limited  
Xlarge  
Xtrac Limited  
YHI Manufacturing (Shanghai) Co. Ltd  
Yokohama Rubber Co. Ltd  
Yokomo Ltd.  
Zender GmbH

#### **SONSTIGE**

Automobile Club De L'ouest  
D1GP Corporation  
Hiroki Furuse (Sleepy)

# MITWIRKENDE

## VIZEPRÄSIDENT DER CODEMASTERS STUDIOS

Gavin Cheshire

## PRODUKTIONSLEITER

Gavin Raeburn

## PRODUKTIONSCHEF

Clive Moody

## PRODUKTIONSSISTENT

Darren Campion

## LEITUNG SPIELEDISIGN

Ralph Fulton

## SPIELEDISIGN

Paul Turland  
David Tillotson  
Jonathan Davis-Hunt  
Gehan Pathiraja  
Andrew Kimberley

## STRECKENDESIGN

Graham Bromley  
Jason Evans  
Lee Niven  
Glenn McDonald  
Kristian Alder-Byrne  
Jason Wakelam

## LEITENDER GRAFIKER

Nathan Fisher

## LEITENDER GRAFIKASSISTENT

Michael Rutter

## LEITENDER TECHNISCHER GRAFIKER

Jorge Hernandez-Soria

## LEITUNG GRAFIKENTWÜRFE

Daniel Oxford

## ERSTER PROGRAMMIERER

Alan Roberts

## PROGRAMMIERER

Adam Askew  
Adam Sawkins  
Alan Jardine  
Alasdair Martin  
Alex de Rosee  
Andrew Sage  
Ben Knight  
David Dempsey  
Gareth Thomas  
Gary Buckley  
Giannis Ioannou  
Graham Watson  
Hugh Lowry

James Manning

Joakim Hentula

Jocelyn Weiss

John Watkins

Jon Wingrove

Karl Hammarling

Liam Murphy

Malcolm Coleman

Matthew Craven

Michael Bailey

Michael Nimmo

Mike Singleton

Nic Melder

Parven Hussain

Paul Penson

Richard Batty

Robert Pattenden

Robin Bradley

Scott Stephen

Stephen Edmonds

Tamas Strezeneczki

Will Stones

Adam Johnson

Andy Shenton

Rob Mann

## ENTWICKLUNGASSISTENT

Matt Turner

## ART-MANAGER

Nick Pain

## OUTSOURCING-MANAGER

Andre Stiegler

## KÜNSTLERISCHE LEITUNG (MANAGEMENT)

Rachel Weston

## 3D-UMGEBUNG

Peter Ridgway

Khushpal Kalsi

Iain Douglas

Aamar Mirza

Joe Bradford

Adam Hill

Seth Brown

Oscar Soper

Martin Turner

Thomas Stratford

John Bakis

Andria Warren

Radek Szczepanczyk

Jason Dovey

Karl Davies

Sia Nyuk Fung

## 3D-WAGEN

Nick Phillips

Steve Tsang

Richard Thomas

Matt Jones

## HOHE AUFLÖSUNG

Simon Enstock

Jim Vickers

Stephane Wiederkehr

## 2D

Phillip Cox

Peter Santha

Christian McMoran

Adrian Waters

## ANIMATION

Colin Smyth

Adam Batham

Huy Nguyen

Matt D'Rozzario

## 3D-FIGUREN

Toby Hynes

Ben Siddons

Mark Hancock

Paul Edwards

## FUE

Martin Wood

Tom Whibley

## VISUELLE EFFEKTE

Jon Graham

James Watts

## KL STUDIO

## GRUPPENLEITUNG UMGEBUNGEN

David Khaw Ban Huat

Gan Khoon Deed (Jerome)

Hong Tuan-Keat (Eugene)

Karen Loh Cheng Leng

Lim Soon Aik

Lor Hang Chuan

Shervie Tan

## GRAFIKER

Ang Chai Cheen

Beh Chor Joo

Chan Kam Wai

Chee Yim Mei (Jouly)

Chew Tiong Nam

Chin Wai Kien (Kelvin)

Choy Yuen Yee

Chun Zhenhui

Faizal Bin Md. Fadzil

Hang Hue Li

Hoo Wai Khinn

Kenneth Lim Wee Leng

Kong Foong Chin (KFC)

Lai Fung Yen

Lee Fook Loy (Roy)

Lee Ka Hal  
Leong Kha Hau (Adrick)  
Lew Wai Hong (Joe)  
Lim Jenn Yu  
Mohd Faizal Bin Ahmad Norrahma  
Mohd Fazlan Bin Abdul Jamil  
Mohd Munadzam Bin Samsudin  
Noorazhar Bin Mohd Noor  
Noor Izmal Mukhriz Bin Ismail  
Siah Joon Kiong  
Stephanie Yong Jo-Ann  
Sung Pei Sun  
Syamil Bin Abd Latif  
Tan Kean Wooi  
Teh Jia Shyan  
Tey Hong Yeow  
Thum Chee Ket (Jack)  
Yap Ann Rose  
Yap Wai Mun  
Yeo Chuan Tong  
Choo Chuan Zui  
Koh Yen Yee  
Lim Ying Jie  
Loo Yaw Yee  
Sia Nyuk Fung  
Tan Eng Hong (Jacob)  
Tey Kai Guan (Nicholas)  
Wong Kew Chee  
Yap Jun Voon

#### GRUPPENLEITUNG WAGEN

Azmi Bin Mohd Amin

**GRAFIKER**  
Abdul Khaliq Bin Abu Hassan  
Shaari  
Cheng Lin Chou (Chris)  
Ho Kuan Teck  
Kok Chen Yong  
Liew Seng Tat  
Ma Hanson  
Ng Kah Yeow (Kenji)  
Ng Say Chong (Raymond)  
Yeap Guan Beng  
Cheong Kim Weng (Deric)  
Gilbert Chong Ming Jin  
See Zheng Xun (Michael)  
Teh Huai Yuan

#### PERSONALMANAGER MANAGEMENT UND SUPPORT

H.S.Low

**GENERALDIREKTOR**  
Maxime Villandre

**FINANZDIREKTOR**  
Kah Chai Tay

**HR-LEITUNG**  
Sook Mee Kuan

**VERWALTUNGASSISTENZ**  
Farra Nadia Zuhari

#### TECHNISCHER SUPPORT

Chin Cheong Weng

#### KÜNSTLERISCHE LEITUNG (TECHNIK)

Jason Butterley

#### GRAFIKLEITUNG (TECHNIK)

Ian Ng Siong Yoong

#### PRODUKTIONSSISTENT

Chong Ee Von

Lau Chee Shyong

#### WEITERE GRAFIKEN

Glass Egg

#### TECHNIK

##### TECHNISCHER LEITER

Bryan Marshall

##### PROJEKTPLANUNG

Steve Eccles

#### TECHNIK

Brant Nicholas

Chris Brunning

Bryan Black

Nick Trout

Alex Tyrer

Leigh Bradburn

David Burke

Neil Owen

Simon Goodwin

Peter Goodwin

Aristotel Digenis

Csaba Berenyi

John Atkinson

Jay Rathod

Laurent Nguyen

Peter Akehurst

Ryan Wallace

Tadeusz Marianski

Andrew Dennison

John Longcroft-Neal

Daniel Lawrence

#### MARKE

Tim Woodley

Guy Pearce

#### MARKETING

Charles Belfield

Dan Robinson

#### VIDEOBEARBEITUNG

Sam Hatton-Brown

#### ASSISTANT VIDEO EDITOR

Philip Roberts

#### MARKETINGDIENSTE

Peter Matthews

Dave Alcock

Barry Cheney

Andy Hack

Amarjit Bilkhu

Wayne Garfirth

#### CENTRAL PR

Rich Eddy

Sam Cordier

Peter Webber

#### LIZENZEN UND RECHERCHE

Peter Hansen-Chambers

Toby Heap

Rosetta Rizzo

Antonia Rodriguez

#### RECHTSMANAGEMENT, GESCHÄFTSANGELEHENHETEN

Julian Ward

#### ANWALT

Simon Moynihan

#### CODEMASTERS

##### AUDIOMANAGEMENT

Will Davis

#### LEITUNG AUDIO

Mark Knight

#### AUDIODESIGN

Mike De Belle

Andy Grier

John Davies

Oliver Johnson

Ed Walker

Jethro Dunn

#### TECHNICOLOR

#### INTERACTIVE SERVICES

#### MITARBEITER EFFEKTEN

##### FAHRER

Taka Aono

Hiro Sumida

#### AUFNAHMELEITUNG

Tom Hays

#### AUFNAHME

John Fasal

Eric Potter

Will Davis

Lydian Tone

David Fisk

#### AUFNAHMEAASSISTENZ

Elizabeth Johnson

Rafael Lopez

#### BEARBEITUNG UND DESIGN SFX

Mark Jasper

Lydian Tone

Elizabeth Johnson

## ROLLEN

### BOXENCHEF

Kirk Thornton

### MANAGERIN

Michele Specht

### AMERIKANISCHE ANSAGEN

Mel Fair

### AMERIKANISCHE TEAMKOLLEGEN

Lex Lang

Joe Cappelletti

Steve Van Wormer

### UK TEAMKOLLEGEN

Josh Cohen

Adam Rhys

Simon Carlyle

### JAPANISCHE TEAMKOLLEGEN

Akira Kaneda

Henry Hayashi

### JAPANISCHE ANSAGEN

Yuri Lowenthal

### IRISCHER TEAMKOLLEGE

Liam O'Brian

### SPANISCHER TEAMKOLLEGE

Lex Lang

### DEUTSCHER TEAMKOLLEGE

Mark Bremer

### SKANDINAVISCHER TEAMKOLLEGE

Patrick Strom

### ITALIENISCHER TEAMKOLLEGE

Paolo de Santis

### FRANZÖSISCHE TEAMKOLLEGE

Emmanuel Rausenberger

*Aufnahmeort: Technicolor Interactive Services, Burbank*

### MANAGEMENT

Lex Lang

### TECHNIK

Thanos Kazakos

David Walsh

### BEARBEITUNG

Elizabeth Johnson

Frank Szick

Lydian Tone

### LOKALISIERUNGSMANAGER

Rafael Lopez

## PROJEKTMANAGER

Ayumi Logan

Carole Huguet

## STUDIOMANAGER

Ulrich Muehl

## TECHNIKER

Marko Backmann

## SPANISCHE ROLLEN

Jorge Teixeira

Ana Plaza

Jordi Estupiña

Carlos Salamanca

César Diaz

Raïs David Báscones

David Garcia

Juan Navarro

Marcos Graña

Pedro Tena

## DEUTSCHE ROLLEN

Mark Bremer

Anne Moll

Christian Rudolph

Christian Stark

Mario Grete

Martin May

Tobias Schmidt

## FRANZÖSISCHE ROLLEN

Tania De Domenico

Dario Oppido

Paolo De Santis

Renato Novara

Claudio Moneta

Walter Rivetti

Davide Albano

Alessandro Zurla

Massimo di Benedetto

Matteo Zanotti

Lorenzo Scattorin

## ITALIENISCHE ROLLEN

Thierry Kazazian

Sophie Riffont

Patrick Borg

Mael Davan-Soulas

Martial Le Minoux

Yann Pichon

Jeremy Prevost

Emmanuel Rausenberger

Stéphane Roux

Serge Thiriet

## MUSIK

Composed by Ian Livingstone

## WEITERE MUSIK

Aaron Sapp

Thomas J Bergersen

## TROMPETE

Hugh Davies

## AKUSTIKGITARRE

Chris Jojo

## DREHBUCH-DIENSTE

Blindlight:

## BLINDLIGHT TEXTPRODUKTION

Michael F.X. Daley

## BLINDLIGHT AUTOR

Christopher Barbour

## WIR BEDANKEN UNS BEI

Drift Association

Falken Tires

Riverside International Automotive

Museum

NOS Speedway

Church Automotive Testing

Greg Hill

Clive Lindop

Christian Marcussen

Iain Wright and staff at Ricardo

Engineering

Harbury Lane Scrapyard

Cassidy Davis

Helen de Belle

Oliver de Belle

Jake Storm

RAC Auto Windscreens Warwick

Harbury Breakers

Neslihan & Arda Knight

Hazel MacGillivray

Jason Page

Pete Harrison

Ian Minett

Dan Peacock

Carlo Vogelsang

Weston Performance

Japspeed.co.uk

## GENERALDIREKTOR (QS)

Eddy Di Luccio

## LEITENDER QS-DIREKTOR

Danny Beillard

## TEAMLEITUNG (QS)

Simon Wykes

## LEITUNG PLATTFORM (QS)

Andy Stanley

Neil Atkinson

Stephen Terry

## TECHNIKER (QS)

Adriano Rizzo

Alyson Williams

Andy Kinzett

Andy Stanley

Chris Davies  
David Wixon  
Dawn Lamplough  
Kyriakos Skaramangas  
Mark Spalding  
Matthew Boland  
Richard Peters  
Ricky O'Toole  
Rob Appleyard  
Rob Bourlakis  
Rob Lee  
Robin Passmore  
Simon Williams  
Stacey Barnett

**TECHNIKER (QS)**  
Jonathan Treacy

**LEITENDE QS-ONLINE-TECHNIKER (QS)**  
Robert Young  
Michael Wood

**ONLINE-TECHNIKER (QS)**

Andrew Morris  
Anthony Moore  
Amarjit Sohal  
Gerard McAuley  
Sukhdeep Thandi  
Daniel Wright  
James Clarke  
Mathew Leech  
Jonathan Davies  
Edward Rothwell

**DIREKTOR COMPLIANCE UND CODESICHERHEIT**

Gary Cody

**LEITUNG PLATTFORM (COMPLIANCE)**

Neil Martin  
Ben Fell  
Richard Pickering  
Tom Gleadall

**TECHNIKER (COMPLIANCE)**

Kevin Blakeman  
Simon Turner  
Gurtejbir Mangat  
Michael Hill  
Gurshaan Surana  
Darren Hayward

**ONLINE MANAGER**  
Mark Eveleigh

**ONLINE DESIGN**

Cheryl Bissell  
Jim Wiberley  
Graeme White  
James Bonshor

**ONLINE PROGRAMMING**

Nick McAuliffe

Nick Johnson

"Vintage Warmer". Composed by Nathan Boddy. Used under license from Standard Music Ltd.  
"Timze Money". Composed by William Parnell. Used under license from The Extreme Music Library Ltd.  
"Pay Day". Composed by Paul Jeffries. Used under license from Cavendish Music Co. Ltd.  
"Phat Planet", Performed by Leftfield. Written by Neil Barnes and Paul Daley. Published by Chrysalis Music. 1999 © Used by permission. All rights reserved. (P) 1999 SONY BMG Music Entertainment (UK) Limited. Licensed courtesy of SONY BMG Commercial Markets (UK)  
"No One Knows (UNCKE REMIX)". Performed by Queens Of The Stone Age. Published by Universal Music Publishing Ltd. Courtesy of Interscope Records / Polydor UK Ltd. Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division.



*Creation* **air** *Force*

**FALKEN** TIRE



© 2007 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Race Driver GRID"™ and the Codemasters logo are trademarks of Codemasters. Uses Bink Video. Copyright (C) 1997-2008 by RAD Game Tools, Inc. The DemonWare name and logo are copyright DemonWare Ltd. 2006. "AMD, the AMD Arrow logo, and combinations thereof, are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc.". "Aston Martin Racing" is a trade mark used under license from Aston Martin Lagonda Limited. "Trademarks, design patents and copyright are used with the approval of the owner AUDI AG". BF Goodrich® Tires Trademarks are used under license from Michelin Group of Companies. "The BMW Logo, the BMW wordmark and the BMW model designations are Trademarks of BMW AG and are used under license". "CASTROL and the CASTROL logo are trade marks of Castrol Limited, used under licence". "CHAMPION, FERODO and MOOG are trademarks and are reproduced with the permission of the Federal-Mogul Corporation". "Chrysler® is a registered trademark of Chrysler LLC, Plymouth® Barracuda and its trade dress are used under license by The Codemasters Software Company © Chrysler LLC 2008". "The Dell logo is a trademark of Dell Inc.". "Dodge and HEMI are trademarks of Chrysler LLC. Dodge Challenger Concept, Dodge Charger SRT8, Dodge Viper SRT10 and their trade dress are used under license by The Codemasters Software Company © Chrysler LLC 2008". "The F® and FILA® trademarks are used under license of FILA Luxembourg S.à.r.l.". Firestone is registered trademarks of BFS Brands, LLC and Bridgestone Licensing Services, Inc. and is used with permission. "Ford Oval and nameplates are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. Manufactured by Codemasters. www.ford.com". "Chevrolet Camaro Concept (2006), Chevrolet Corvette C5-R, Chevrolet Corvette C6-R, Chevrolet Lacetti and Pontiac GTO, all related Emblems, and vehicle body designs are General Motors Trademarks used under license to Codemasters Software Company Limited". "Honda Official Licensed Product", "KAPPA and "the image of two people back to back" are registered trademarks owned by Basic Trademark S.A.". "MOPAR logos and images are registered trademarks of Chrysler LLC used under license to The Codemasters Software Company Limited © Chrysler LLC 2007". "Manufactured under license from NISSAN MOTOR CO, LTD". "Manufactured under license from PANZO AUTO DEVELOPMENT CORPORATION. All rights reserved Panzo Auto Development. 770/867-4796. www.PanzoAuto.com". "RECARO is used by way of license received from RECARO GmbH & Co. KG, Kirchheim/Teck, Federal Republic of Germany". "The RED BULL trademarks and DOUBLE BULL DEVICE are trademarks of Red Bull GmbH and used under license. Red Bull GmbH reserves all rights therein and unauthorised uses are prohibited". "Saleen® 57R", all its vehicle model names and their designs are registered trademarks of Saleen, Inc. used under license to The Codemasters Software Company © Saleen, Inc. 2008". "TOYOTA, COROLLA GT-S (AE86), SOARER (JZZ30), SUPRA and all other associated marks, emblems and designs are intellectual property rights of Toyota Motor Corporation and used with permission". "Valvoline" The marks are used under license from VALVOLINE, a division of Ashland Inc. "VODAFONE and the Vodafone logo are trade marks of the Vodafone Group". Dolby, Pro Logic and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. eBay is a registered trademark of eBay Inc. Developed and published by Codemasters.

# KUNDENDIENST

	Email	Tel
<b>English</b>	custservice@codemasters.com	<b>0870 75 77 881</b> or from outside of the UK: <b>00 44 1926 816 044</b>
	Codemasters Software Co., PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, UK.	
<b>Français</b>	serviceclientele@codemasters.com	<b>+44 1926 816066</b>
	Codemasters Software Co., PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, UK.	
<b>Deutsch</b>	kundendienst@codemasters.com	<b>+44 1926 816065</b> Es gilt die Gebührenordnung für Auslandsgespräche.
	Codemasters Software Co., PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, UK.	
<b>Italiano</b>	it.info@atari.com	<b>029 376 71</b>
<b>Nederlands</b>	benelux_support@codemasters.com	<b>+44 (0)1926 816 044</b> Engels, Frans en Duits alleen gesproken
<b>Español</b>	stecnico@atari.com	<b>902 10 18 67</b>
<b>USA</b>	custservice@codemasters.com	<b>00 44 1926 816 044</b> (UK)

[www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)